INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

ERIVALDO DOS SANTOS ARAÚJO

WORDWALL NO ENSINO DE INGLÊS: POTENCIALIDADES E DESAFIOS DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial avaliativo para a conclusão do curso de Especialização em Tecnologias Educacionais e Educação a Distância do Instituto Federal de Goiás.

Orientador(a): nome do professor orientador

Jataí/GO
2025

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

WORDWALL NO ENSINO DE INGLÊS: POTENCIALIDADES E DESAFIOS DE UMA PLATAFORMA INTERATIVA NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO

Erivaldo dos Santos Araújo
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
erivaldodossaraujo@hotmail.com

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar as potencialidades e os desafios do uso da plataforma digital Wordwall no ensino de língua inglesa, à luz das metodologias ativas e das tecnologias educacionais. A pesquisa possui natureza qualitativa e caráter bibliográfico, fundamentando-se na análise de produções acadêmicas publicadas entre 2022 e 2025. A partir da revisão da literatura, observou-se que a plataforma Wordwall pode contribuir significativamente para o engajamento dos estudantes, a personalização do ensino e a promoção da aprendizagem significativa, sobretudo quando integrada de maneira intencional ao planejamento pedagógico. As atividades interativas disponíveis na plataforma favorecem o desenvolvimento de competências linguísticas, além de estimularem a autonomia e a participação ativa dos alunos. Contudo, a análise também aponta limitações importantes, como a necessidade de formação docente específica e a carência de recursos tecnológicos em alguns contextos escolares. Conclui-se que o Wordwall, quando associado às metodologias ativas e às diretrizes das tecnologias educacionais, pode se constituir em um recurso eficaz para o ensino de inglês, desde que utilizado com intencionalidade didática e sensibilidade pedagógica, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem presentes em sala de aula.

Palavras-chave: ensino de inglês; metodologias ativas; tecnologias educacionais; Wordwall.

WORDWALL IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING: POTENTIALITIES AND CHALLENGES OF AN INTERACTIVE PLATFORM IN THE CONSTRUCTION OF LINGUISTIC KNOWLEDGE

ABSTRACT

This article aims to analyze the potentialities and challenges of using the digital platform Wordwall in English language teaching, based on active methodologies and educational technologies. The research has a qualitative nature and a bibliographic character, grounded in the analysis of academic publications from 2022 to 2025. From the literature review, it was observed that the Wordwall platform can significantly contribute to student engagement, personalized learning, and the promotion of meaningful learning, especially when

intentionally integrated into pedagogical planning. The interactive activities available on the platform foster the development of linguistic skills and encourage students' autonomy and active participation. However, the analysis also highlights important limitations, such as the need for specific teacher training and the lack of technological resources in some school contexts. It is concluded that Wordwall, when associated with active methodologies and the principles of educational technologies, can be an effective tool for English teaching, provided it is used with didactic intentionality and pedagogical sensitivity, respecting the different learning rhythms and styles present in the classroom.

Keywords: English teaching; active methodologies; educational technologies; Wordwall.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras, especialmente o inglês, tem sido impactado por mudanças significativas decorrentes das exigências da sociedade contemporânea e do avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). No cenário atual da educação, destaca-se uma crescente incorporação de recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas, com o intuito de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e relevante para os estudantes. Nesse contexto, emergem plataformas digitais como o Wordwall, que possibilitam a criação de atividades interativas, como jogos, quizzes e desafios, estimulando o engajamento dos discentes e promovendo um ambiente de aprendizagem mais atrativo (NUNES, 2021; VELASCO; NAKAMOTO, 2023).

O site https://wordwall.net/pt é uma plataforma online utilizada por educadores para criar atividades pedagógicas em formatos interativos e também imprimíveis. Seu principal propósito é auxiliar no processo de ensino-aprendizagem por meio de recursos dinâmicos que podem ser aplicados em diferentes modalidades de ensino, como presencial, remoto ou híbrido.

Na prática, a ferramenta permite a elaboração de diversas atividades, como questionários de múltipla escolha, jogos de memória, roletas de perguntas, caça-palavras, palavras cruzadas, entre outros formatos que favorecem a participação ativa dos estudantes. Essas atividades podem ser utilizadas diretamente na tela, com interações visuais, ou adaptadas para o papel, de acordo com a realidade da turma.

A plataforma disponibiliza uma versão gratuita, que oferece acesso limitado à criação de recursos, e uma versão paga, com funcionalidades ampliadas. Além disso, o Wordwall conta com uma comunidade de usuários que compartilham atividades já prontas, as quais podem ser reutilizadas e personalizadas conforme os objetivos do professor.

O uso pedagógico do Wordwall é indicado para diferentes etapas da educação básica, sendo eficaz especialmente com turmas da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação Especial. Por meio dele, é possível promover atividades de revisão, fixação de conteúdos, avaliação diagnóstica e formativa, com uma abordagem mais atrativa e interativa. Dessa forma, a plataforma se consolida como um recurso útil para tornar as aulas mais envolventes e significativas para os estudantes.

Apesar do potencial pedagógico evidenciado, o uso do Wordwall no ensino de inglês suscita debates quanto à sua efetividade na promoção de competências linguísticas e à sua integração prática no cotidiano escolar. Questões como a formação docente, o acesso às tecnologias e a adaptação metodológica ainda constituem desafios a serem superados. Conforme apontado por Brandão et al. (2024, p. 7), "os obstáculos observados para que esse novo olhar metodológico realmente seja uma constante em sala de aula são inúmeros. E se concretizam desde a desvalorização do professor, até a falta de estruturação de equipamentos apropriados no meio escolar." Nesse sentido, esta pesquisa busca analisar as contribuições e limitações da plataforma Wordwall no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, considerando sua influência na construção do conhecimento linguístico e na motivação dos estudantes.

A escolha pelo tema justifica-se diante da crescente necessidade de metodologias que dialoguem com as características cognitivas e sociais das novas gerações, imersas em contextos digitais. Além disso, observa-se uma lacuna na literatura recente no que tange à análise crítica do uso do Wordwall especificamente no ensino de inglês, sobretudo em ambientes escolares de baixa infraestrutura ou com carência de formação tecnológica por parte dos docentes. O problema de pesquisa que orienta este estudo pode ser enunciado nos seguintes termos: Quais são as potencialidades e os desafios da plataforma Wordwall na construção do conhecimento linguístico no ensino de inglês?

A relevância da investigação manifesta-se sob múltiplas perspectivas. Do ponto de vista teórico, contribui para o debate atual sobre a integração de recursos digitais nas práticas pedagógicas de ensino de línguas estrangeiras, com enfoque nas abordagens interativas e gamificadas. No plano prático, oferece subsídios para professores elaborarem estratégias mais eficazes, alinhadas às demandas dos estudantes e às possibilidades das tecnologias educacionais. Socialmente, destaca-se por fomentar reflexões sobre o papel das TDIC na promoção da autonomia, da motivação e da aprendizagem significativa dos alunos.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica e qualitativa, fundamentada em autores contemporâneos da área de educação, tecnologias digitais e ensino de línguas, publicados entre 2022 e 2025, extraídos de bases indexadas como SciELO, CAPES e Google Acadêmico. A seleção das fontes será crítica e analítica, buscando identificar avanços, lacunas e tendências no uso do Wordwall em contextos educacionais

diversos. Os dados serão organizados a partir de uma revisão de literatura sistemática, com ênfase na análise interpretativa das contribuições teóricas e empíricas encontradas.

Este artigo está estruturado em quatro partes principais. No primeiro capítulo, apresenta-se o referencial teórico, abordando os fundamentos pedagógicos e tecnológicos que sustentam o uso da plataforma Wordwall no ensino de línguas. O segundo capítulo detalha a metodologia empregada, explicitando o percurso investigativo adotado e os critérios de seleção das fontes. No terceiro capítulo, são discutidos os principais achados da pesquisa, destacando tanto as contribuições quanto os limites do uso da ferramenta. Por fim, as considerações finais sintetizam os resultados e indicam possíveis implicações pedagógicas, além de sugerirem caminhos para estudos futuros.

2 DESENVOLVIMENTO

A presença crescente das tecnologias digitais nas salas de aula tem desafiado professores de língua inglesa a repensarem suas práticas, buscando recursos que dialoguem com a realidade dos alunos e tornem o aprendizado mais significativo. Dentre as ferramentas disponíveis, o Wordwall surge como uma plataforma interativa que permite transformar conteúdos tradicionais em atividades dinâmicas, contribuindo para a construção do conhecimento linguístico de forma mais envolvente. No entanto, o uso pedagógico desse tipo de recurso exige mais do que sua aplicação técnica: requer fundamentação teórica, intenção educativa e sensibilidade para articular conteúdos, objetivos e metodologias.

Nesta parte do trabalho, serão discutidos conceitos que sustentam essa proposta, como o papel das TDIC no ensino de línguas, a gamificação como estratégia de engajamento, a avaliação formativa mediada por tecnologia, o uso das metodologias ativas e, por fim, o potencial específico do Wordwall no contexto educacional. As reflexões apresentadas buscam não apenas justificar o uso da plataforma, mas também analisar seus limites e possibilidades diante das demandas reais da sala de aula.

2.1 Tecnologias Digitais, Gamificação e Avaliação no Ensino de Inglês

A incorporação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de línguas, especialmente da língua inglesa, tem se consolidado como um caminho necessário diante das mudanças nos modos de aprender das novas gerações. Com o avanço das tecnologias e a digitalização da vida cotidiana, a escola não pode mais se restringir a métodos tradicionais. O estudante de hoje exige dinamicidade, personalização e experiências de aprendizagem que dialoguem com seu universo. Nesse contexto, ferramentas como o Wordwall vêm sendo cada vez mais utilizadas por educadores que buscam tornar o ensino de inglês mais interativo, significativo e acessível.

A imagem mostra a página inicial do site Wordwall em português. No lado esquerdo, aparece um texto em destaque que diz: “A maneira mais fácil de criar seus próprios recursos de ensino.” Logo abaixo, o site informa que é possível preparar atividades personalizadas para a sala de aula, como questionários, associações, jogos de palavras, entre outros formatos.

À direita, há uma ilustração simples com três elementos: um professor sentado à mesa, alguns materiais impressos sobre a mesa e uma tela com um símbolo de "play", indicando recursos digitais. Acima de cada elemento, aparecem as palavras "Professor", "Imprimíveis" e "Interativos", escritas em azul, indicando as possibilidades de uso da ferramenta tanto no formato físico quanto digital. Abaixo da imagem, o site informa que já foram criados mais de 90 milhões de recursos por usuários da plataforma.

A imagem tem o objetivo de apresentar o Wordwall como uma ferramenta prática para professores que desejam elaborar atividades educativas de maneira rápida, variada e acessível.

Figura 1: página inicial da plataforma

Fonte: plataforma wordwall, 2025

A tecnologia, quando bem integrada à prática pedagógica, não apenas amplia o acesso a conteúdos autênticos e atualizados, como também favorece a imersão no idioma, contribuindo para o desenvolvimento das competências linguísticas. Moraes (2021) destaca que a simples presença da tecnologia em sala de aula não é suficiente; é preciso transformá-la em aliada da aprendizagem. Segundo ele, "as tecnologias digitais modificaram profundamente a forma como os professores ensinam e os alunos aprendem, exigindo novas estratégias metodológicas para engajamento e aprendizado significativo" (MORAES, 2021, p. 45). Essa afirmação nos convida a refletir sobre o papel do professor, que deve estar disposto a inovar

não apenas no uso de recursos, mas também na forma como planeja, executa e avalia suas práticas.

Uma das possibilidades mais promissoras trazidas pelas plataformas digitais é o uso da gamificação, ou seja, a aplicação de elementos dos jogos no processo de ensino. Quando inserida com propósito pedagógico, a gamificação pode transformar o ambiente da sala de aula, promovendo maior participação dos alunos, estimulando o raciocínio lógico e favorecendo a aprendizagem significativa. O Wordwall, nesse sentido, se mostra bastante eficiente ao possibilitar a criação de jogos interativos que aproximam o conteúdo da realidade dos estudantes. Leffa (2020) reforça essa ideia ao afirmar que "a aplicação de elementos lúdicos no ensino de inglês pode aumentar a participação ativa dos alunos, tornando o processo mais atrativo e eficaz" (p. 88). Essa citação evidencia que a gamificação, mais do que uma tendência, é uma estratégia pedagógica com potencial transformador.

É importante ressaltar que o envolvimento dos alunos em atividades gamificadas vai além do entretenimento: trata-se de um caminho para promover autonomia, colaboração e prazer em aprender. Monteiro (2020) observa que a introdução de desafios e recompensas contribui para a construção do conhecimento de forma mais intuitiva. Para ele, "a gamificação, quando aliada a plataformas digitais, favorece a construção do conhecimento por meio de desafios e recompensas, o que contribui para a aprendizagem significativa" (p. 92). Essa perspectiva aproxima-se do que observamos em sala de aula: os alunos não apenas interagem mais, como demonstram interesse genuíno pelo conteúdo trabalhado.

Complementando essa visão, Baron (2024) aponta que o uso de plataformas como o Wordwall pode estimular a autonomia dos alunos, favorecendo o protagonismo na aprendizagem. Em um estudo recente, a autora destaca que "o uso de plataformas interativas pode simplificar o aprendizado da língua inglesa e estimular a autonomia dos alunos" (BARON, 2024, p. 73). Essa dimensão da autonomia é fundamental quando pensamos em práticas que valorizem a formação integral dos estudantes.

Além do engajamento e da autonomia, as plataformas digitais também oferecem novas possibilidades para o processo de avaliação. No caso do Wordwall, é possível utilizar quizzes, jogos e atividades personalizadas que fornecem feedback imediato, permitindo ao professor identificar dificuldades de forma rápida e ao aluno, refletir sobre seu desempenho. Macedo e Carvalho (2021) destacam que "a utilização de quizzes interativos e atividades gamificadas facilita o diagnóstico de dificuldades e possibilita ajustes pedagógicos mais eficientes" (p.

102). Essa perspectiva rompe com a ideia da avaliação como momento isolado e punitivo, propondo um processo avaliativo contínuo e formativo.

Azzari (2020), por sua vez, reforça a importância de tornar a avaliação mais transparente e reflexiva. Para a autora, "os alunos podem visualizar seus erros e acertos instantaneamente, promovendo maior reflexão sobre o próprio desempenho" (p. 56). Essa prática contribui para o desenvolvimento de uma postura mais autônoma frente ao aprendizado, além de fortalecer o vínculo entre professor e estudante, a partir de uma relação pautada no diálogo e na construção conjunta do conhecimento.

Dessa forma, a integração entre tecnologias digitais, gamificação e avaliação formativa representa um avanço importante no ensino de inglês. Ao utilizar plataformas como o Wordwall de forma intencional e planejada, o professor amplia as possibilidades de aprendizagem e contribui para tornar a sala de aula um espaço mais participativo, criativo e formador. Cabe, portanto, aos educadores refletirem sobre o uso pedagógico das tecnologias não como uma obrigação curricular, mas como uma oportunidade concreta de transformação das práticas e dos resultados educacionais.

2.2 Metodologias Ativas e o Uso do Wordwall no Ensino de Inglês

O ensino de línguas estrangeiras tem passado por transformações significativas impulsionadas pelas exigências contemporâneas e pelo avanço das tecnologias educacionais. Nesse cenário, as metodologias ativas surgem como alternativa eficaz para reposicionar o aluno como sujeito protagonista da própria aprendizagem, favorecendo a autonomia, o pensamento crítico e a construção significativa do conhecimento linguístico. No ensino da língua inglesa, o uso de plataformas digitais como o Wordwall contribui diretamente para esse processo, ao oferecer atividades que demandam participação ativa, raciocínio e interação contextualizada com os conteúdos.

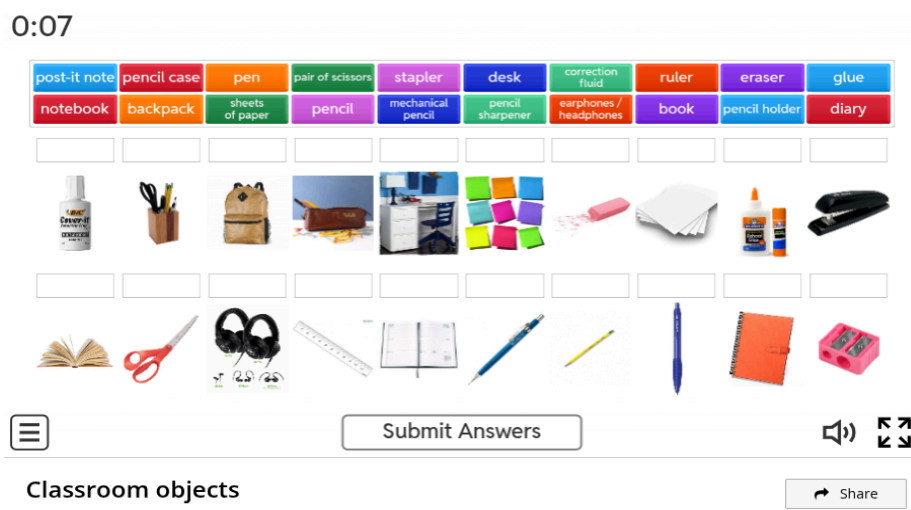
Como destacam Oliveira e Paiva (2020), as metodologias ativas valorizam práticas em que o aluno não apenas receba informações, mas as ressignifique com base em suas vivências e interações. Essa abordagem é especialmente relevante no ensino de inglês, onde o domínio do idioma depende fortemente da prática constante, do uso em situações reais ou simuladas e do engajamento com múltiplas linguagens. O Wordwall, ao permitir a criação e aplicação de

jogos, quizzes e desafios personalizados, torna-se um recurso que potencializa essa abordagem.

Aragão (2020) reforça que “quando bem estruturadas, as atividades digitais não apenas reforçam o conteúdo aprendido, mas também estimulam a criatividade e a resolução de problemas” (p. 85). Isso se confirma ao observarmos, na prática, atividades que envolvem vocabulário e leitura, como o jogo “Find the Word – Vocabulary: Classroom Objects”, que desafia os alunos a localizar palavras como *ruler*, *pencil* e *desk* em um caça-palavras interativo. Essa proposta estimula a atenção, a associação visual e a fixação do vocabulário de forma lúdica e eficaz.

Figura 2: Atividade “Find the Word” com vocabulário de objetos escolares.

Fonte: plataforma wordwall, 2025

Figura 3: Atividade "Classroom Objects – Labeling Game"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

Além do vocabulário, o Wordwall também se mostra eficaz no reforço de conteúdos gramaticais. Um exemplo é o jogo **“Matching Game – Verb to Be”**, que propõe aos estudantes a associação entre pronomes pessoais e as formas corretas do verbo *to be* em contextos cotidianos. Essa atividade exige atenção à estrutura da língua e promove o uso prático da gramática, indo além da memorização mecânica.

Figura 4: Atividade "Verb to Be – Affirmative"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

Figura 5: Atividade "To Be – Am, Is, Are Game"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

É importante ressaltar que essas atividades não apenas prendem a atenção dos alunos, mas favorecem a aprendizagem significativa, conforme propõe Ausubel, ao relacionarem o novo conteúdo com aquilo que já é conhecido pelo aluno. Além disso, a possibilidade de personalização das atividades no Wordwall permite que o professor adapte o nível de dificuldade às necessidades da turma, respeitando o ritmo e os estilos de aprendizagem dos estudantes. Isso se alinha à proposta de ensino inclusivo e diferenciado, tão necessária nas escolas públicas brasileiras.

Lima (2021) enfatiza que “as atividades personalizadas criadas no Wordwall facilitam a prática dos conteúdos linguísticos de forma lúdica e engajadora” (p. 39), algo que é perceptível na prática. A partir de desafios como o “Anagram Puzzle – Professions”, os alunos reconstroem palavras embaralhadas, o que exige atenção, memória e conhecimento de vocabulário específico. Na área da ortografia e memória lexical, atividades como o “Anagram Puzzle – Professions” possibilitam que os alunos reordenem letras para formar palavras referentes a profissões, como *teacher*, *doctor* ou *engineer*. Esse tipo de desafio contribui para o fortalecimento do vocabulário temático ao mesmo tempo em que estimula habilidades cognitivas como atenção, raciocínio e memória.

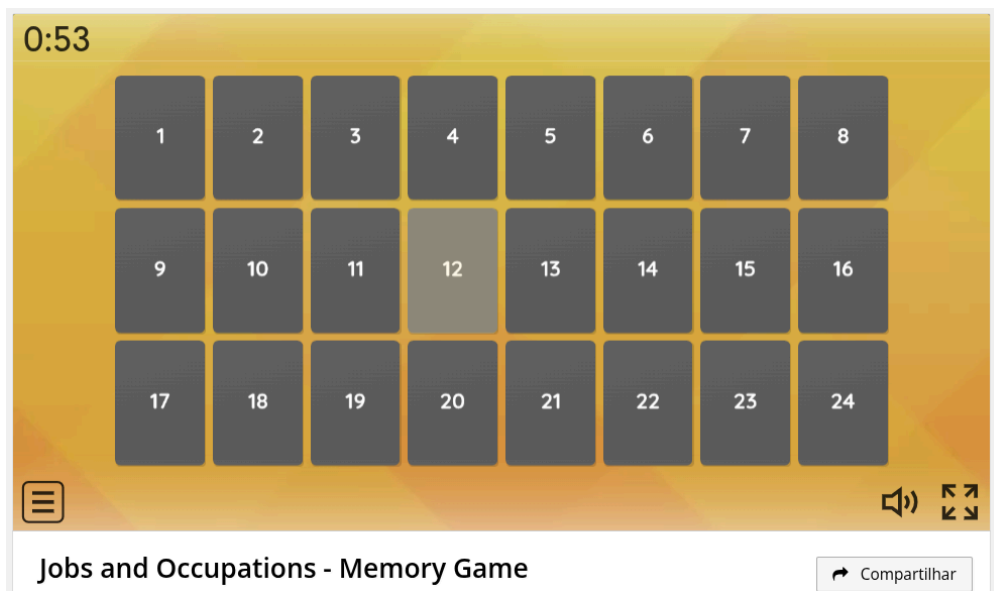
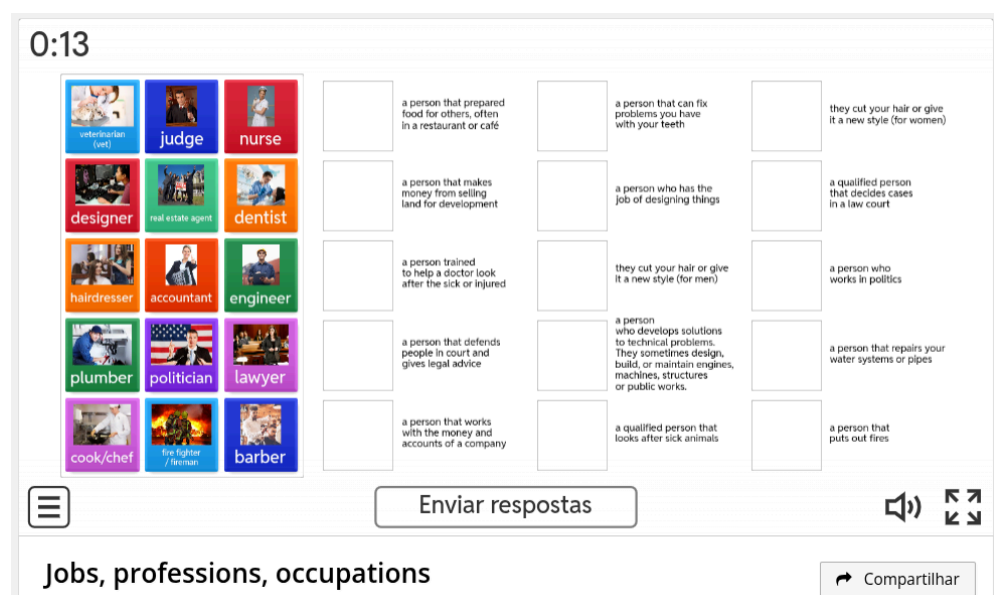
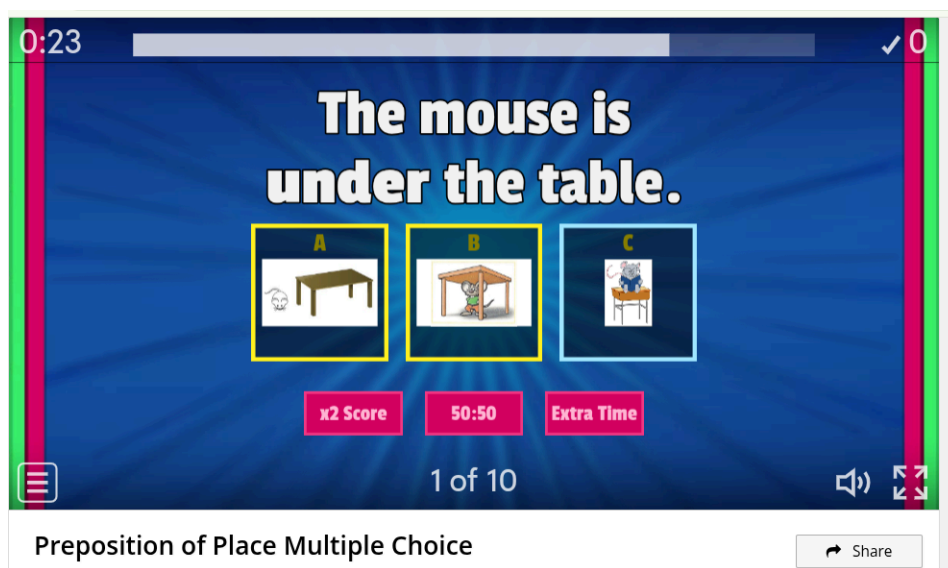
Figura 6: Atividade "Jobs and Occupations – Memory Game"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

Figura 7: Atividade "Jobs, Professions, Occupations – Matching"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

Outro recurso relevante são as atividades de interpretação visual, como a **"Multiple Choice – Prepositions of Place"**, que exigem do aluno a leitura de frases e a escolha da preposição correta com base em imagens, promovendo simultaneamente o desenvolvimento da gramática, do vocabulário e da compreensão contextual.

Figura 8: Atividade "Prepositions of Place – Multiple Choice"

Fonte: plataforma wordwall, 2025

É importante destacar que o uso dessas ferramentas não deve ser pontual ou desvinculado dos objetivos da aula. A aprendizagem significativa, conforme propõe Ausubel, ocorre quando os novos conhecimentos se conectam a estruturas cognitivas já existentes. Isso só acontece quando o professor atua como mediador, contextualizando, desafiando e promovendo a reflexão sobre os erros e acertos durante a execução das atividades.

Lima (2021) argumenta que "as atividades personalizadas criadas no Wordwall facilitam a prática dos conteúdos linguísticos de forma lúdica e engajadora" (p. 39), principalmente porque o professor pode ajustar o nível de dificuldade, reconfigurar as atividades com base nos resultados obtidos e responder às demandas da turma em tempo real. Tal flexibilidade reforça o caráter inclusivo da plataforma, pois possibilita atender a ritmos diferentes de aprendizagem, além de favorecer a autonomia do aluno.

Com base em minha experiência de regência, percebo que o Wordwall cumpre bem sua função quando inserido em um planejamento didático consciente. Atividades como as

mencionadas acima ganham ainda mais potência quando são precedidas por uma explicação dialogada, seguidas de uma roda de conversa ou aplicadas como diagnóstico para uma retomada posterior. O Wordwall não substitui a mediação pedagógica — ele a potencializa.

Portanto, o uso do Wordwall deve ser entendido não como uma moda tecnológica, mas como uma ferramenta que se integra de maneira coerente às metodologias ativas. Seu valor está na intencionalidade com que é aplicado e na forma como possibilita experiências de aprendizagem mais ricas, interativas e significativas, que contribuem para a construção de um ensino de inglês mais acessível, dinâmico e centrado no aluno.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa partiu da seguinte questão-problema: *quais são as potencialidades e os desafios da plataforma Wordwall na construção do conhecimento linguístico no ensino de inglês?* A partir da análise teórica e da contextualização das metodologias ativas no campo das Tecnologias Educacionais, foi possível identificar que o Wordwall se configura como uma ferramenta digital relevante, sobretudo por articular gamificação, interatividade e personalização no processo de ensino-aprendizagem.

O estudo demonstrou que, quando utilizado de maneira intencional e planejada, o Wordwall contribui significativamente para a ampliação do engajamento, o desenvolvimento da autonomia e a aprendizagem significativa dos estudantes. Contudo, também se evidenciaram desafios importantes, como a carência de formação docente para o uso pedagógico de recursos digitais, as desigualdades no acesso à infraestrutura tecnológica e o risco de uma utilização superficial da ferramenta, quando desvinculada de objetivos educacionais claros.

Nesse sentido, reafirma-se que o uso do Wordwall deve estar integralmente vinculado às práticas das Tecnologias Educacionais, sendo compreendido como parte de um ecossistema pedagógico que requer mediação crítica, intencionalidade didática e protagonismo discente. A plataforma, quando integrada a metodologias ativas e ao planejamento consciente do professor, torna-se um instrumento potente para o desenvolvimento das competências linguísticas na língua inglesa e para a ressignificação das práticas tradicionais em sala de aula.

Para educadores que desejem aplicar ações semelhantes, recomenda-se: (a) alinhar cada atividade digital aos objetivos da aula e à progressão curricular; (b) utilizar os resultados das atividades como subsídios para avaliações diagnósticas e formativas; (c) promover espaços de discussão e reflexão após as experiências com a plataforma; e (d) adaptar os conteúdos às realidades socioculturais da turma, respeitando os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

Os dados e reflexões apresentados neste trabalho podem ainda subsidiar outras investigações que explorem o uso de plataformas digitais em diferentes áreas do conhecimento, além de servir como referência para políticas de formação docente voltadas ao uso qualificado das tecnologias na educação. Conclui-se, portanto, que o Wordwall, ao ser integrado de maneira crítica e criativa ao planejamento pedagógico, reforça os princípios das

Tecnologias Educacionais e oferece condições reais para um ensino de inglês mais interativo, acessível e significativo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

REFERÊNCIAS

AZZARI, Eliane Fernandes. *Ensino de inglês, tecnologias digitais e rupturas*. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/301792305_ENSINO_DE_INGLES_TECNOLOGIAS_DIGITAIS_E_RUPTURAS. Acesso em: 12 mar. 2025.

BARON, Naomi. *Com a IA, a forma de escrever será mais simples e homogênea*. 2024. Disponível em: https://elpais.com/proyecto-tendencias/2024-11-29/naomi-baron-linguista-con-la-ia-la-forma-de-escribir-sera-mas-simple-y-homogenea.html. Acesso em: 14 mar. 2025.

BRANDÃO, E. M.; NASCIMENTO, D. C.; MARINHO, L. M. S.; OLIVEIRA, T. V. *O uso do Wordwall como metodologia ativa de gamificação no ensino da compreensão leitora*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 2024, João Pessoa. Anais [...]. João Pessoa: Realize Editora, 2024. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/67362df279757_14112024140554.pdf. Acesso em: 05 abr. 2025.

CORRÊA, M. C. *Jogo Wordwall como estratégia de aprendizagem para o ensino de Física*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) – Instituto Federal do Sertão Pernambucano, Campus Ouricuri, 2023. Disponível em: https://releia.ifsertaope.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1284/1/TCC%20-%20JOGO%20WORDWALL%20COMO%20ESTRAT%C3%89GIA%20DE%20APRENDIZAGEM%20PARA%20O%20ENSINO%20DE%20F%C3%8DSICA.pdf. Acesso em: 05 abr. 2025.

IES HERMANOS AMORÓS. *O IES Hermanos Amorós integrará a inteligência artificial com o ensino do inglês*. 2025. Disponível em: https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2025/01/21/el-ies-hermanos-amoros-integrara-la-inteligencia-artificial-con-la-ensenanza-del-ingles-radio-villena/. Acesso em: 10 mar. 2025.

LEFFA, Vilson José. *Gamificação no ensino de línguas*. 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ides/a/V87LYbff6mgLSct9SpxTXnM/. Acesso em: 11 mar. 2025.

LIMA, Maria Edna de Sousa. *O uso de tecnologias digitais no ensino de Língua Inglesa na educação profissional e tecnológica*. 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/23415/1/13%20-%20Maria%20Edna%20-%20TCC.pdf. Acesso em: 10 mar. 2025.

MACEDO, Cleandro Farias; CARVALHO, Celso Batista. *O uso das tecnologias digitais no ensino-aprendizagem da língua inglesa no ensino médio*. 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/354675195_O_uso_das_tecnologias_digitais_no_ensino-aprendizagem_da_lingua_inglesa_no_ensino_medio. Acesso em: 15 mar. 2025.

MONTEIRO, Francisca Natália Sampaio Pinheiro. *As tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras*. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/346158378_As_tecnologias_digitais_no_processo_de_ensino_e_aprendizagem_de_linguas_estrangeiras_-estudo_de_caso_de_escola_da_Rede_F

ederal_de_Ensino-CEBrasil-_em_contexto_anterior_ao_da_pandemia_de_covid-19. Acesso em: 15 mar. 2025.

MORAES, Leonardo de Albuquerque. *As tecnologias digitais nas aulas de língua inglesa: uso e percepções dos docentes*. 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40961. Acesso em: 14 mar. 2025.

NUNES, M. R. A. N. *Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências*. Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 21, n. 44, 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias. Acesso em: 05 abr. 2025.

OLIVEIRA E PAIVA, Vera Lúcia Menezes de. *Ensino de segunda língua e educação a distância*. 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Vera_Menezes. Acesso em: 16 mar. 2025.

SANGRÀ, Albert. *Não há que olhar para a inteligência artificial com medo, mas com prudência*. 2025. Disponível em: https://elpais.com/chile/2025-01-17/albert-sangra-experto-en-ensenanza-digital-no-hay-que-mirar-a-la-inteligencia-artificial-con-miedo-sino-con-prudencia.html. Acesso em: 16 mar. 2025.

SOUSA, R. T.; AZEVEDO, I. F. *Wordwall como ferramenta para a gamificação no ensino de Matemática*. 2021. Disponível em: https://www.academia.edu/51368442/WORDWALL_COMO_FERRAMENTA_PARA_A_GAMIFICA%C3%87%C3%83O_NO_ENSINO_DE_MATEM%C3%81TICA. Acesso em: 05 abr. 2025.

VELASCO, E. O.; NAKAMOTO, P. T. *Plataforma Wordwall: relato de experiência de um projeto de ensino para a criação de conteúdos digitais para apoio das práticas educativas*. Revista Kirikere, Vitória, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/38961. Acesso em: 05 abr. 2025.